

⑫ 公開特許公報(A)

昭63-242293

⑤ Int.Cl.⁴

識別記号

庁内整理番号

⑬ 公開 昭和63年(1988)10月7日

A 63 F 9/22

H-8403-2C

J-8403-2C

R-8403-2C

G 06 F 15/44

7313-5B

審査請求 未請求 発明の数 1 (全13頁)

⑭ 発明の名称 ゲームの初期データ入力システム

⑮ 特 願 昭62-75794

⑯ 出 願 昭62(1987)3月31日

⑰ 発 明 者 佐 藤 誠 市 東京都大田区多摩川2丁目8番5号 株式会社ナムコ内

⑱ 出 願 人 株式会社 ナムコ 東京都大田区多摩川2丁目8番5号

⑲ 代 理 人 弁理士 布施 行夫 外1名

明 細 書

1. 発明の名称

ゲームの初期データ入力システム

2. 特許請求の範囲

(1) 所定の家庭用ゲームプログラムに従いゲームが行われ、かつゲームの進行に伴いゲーム登場キャラクターの能力が演算設定される家庭用ビデオゲーム装置と、

前記家庭用ゲームプログラムを拡張した業務用ゲームプログラムに従い、家庭用ゲーム空間よりグレードの高い業務用ゲーム空間でゲームが行われ、かつゲームの進行に伴いゲーム登場キャラクターの能力が演算設定される業務用ビデオゲーム装置と、

を含み、家庭用ビデオゲーム装置により演算設定されたキャラクターの能力を、業務用ビデオゲーム装置に、業務用ビデオゲームに登場するキャラクターの初期能力データとして入力することを特徴とするゲームの初期データ入力システム。

(2) 特許請求の範囲(1)記載のシステムにお

いて、

前記業務用ビデオゲーム装置は、複数のプレイヤーが個別に業務用ビデオゲームに登場するキャラクターの能力初期データを入力し、同時に複数のプレイヤーが同一の業務用ゲーム空間内でプレイできるようにしたことを特徴とするゲームの初期データ入力システム。

3. 発明の詳細な説明

[産業上の利用分野]

本発明はゲームの初期データ入力システム、特に業務用ビデオゲーム装置に対する初期データ入力システムに関する。

[従来技術]

近年のビデオゲーム装置の普及に伴い、毎年多数のビデオゲーム用プログラムが開発されている。

このようなビデオゲームは、ゲーム内容に合せて各種のキャラクターがゲーム空間内に登場するよう形成されている。

特に、近年のビデオゲームの中には、プレイヤ

一の操作するゲームのキャラクター、例えば、主人公の能力などがゲームの進行に影響を与えるタイプのものも多く、このような能力設定タイプのゲームとしては、例えばロール・プレイング・ゲーム、シュミレーションゲームなどが知られている。

このタイプのゲームは、プレイヤーが予めキャラクターの能力データを設定しておく、ゲームの展開などに伴ってキャラクターの能力データがゲーム展開に伴って順次変化し、ゲームが進行していくよう形成されている。

例えば、ロール・プレイング・ゲームでは、ゲーム開始に先立ってプレイヤーがゲームに登場するキャラクター、例えば登場人物などを創造し、そのキャラクターの名前や種属（例えば人間と妖精の区別）、職業（例えば戦士とか魔法使いの区別）などを決定すると、これに対応してキャラクターの初期能力、例えば体力、知力、生命力、敏捷性などが自動的に初期設定される。このように初期設定されるキャラクターの能力は数値化され

ており、ある行動を成功させるとその数値が上っていき、いままでかなわなかった強い敵を倒すことができるようになっている。これをキャラクターの成長と呼んでいる。

また、キャラクターの能力は上るだけではなくある行動によっては逆に下がるということも起り得る。従って、プレイヤーの腕が未熟な場合には、キャラクターを十分成長させることなく敵にやつつけられたりしてゲームが終了してしまう場合も多い。

従って、プレイヤーはゲームに対する挑戦を何度か繰り返してゲーム内容に習熟すれば、ゲーム目的（例えば宝物を捜し出すとか、捕らわれたお姫様を救い出すなどのゲーム最終目的）を次第に達成することができるようになる。このため、プレイヤーはキャラクターの成長を楽しみながらゲームを行うことができる。

[発明が解決しようとする問題点]

このようなゲームは、前述したようにプレイヤ

ーが試行錯誤を繰り返しながらキャラクターの能力を高めていくことが要求されるため、家庭用のビデオゲームとして提供されるのに適している。

しかし、家庭用のビデオゲームは安価であることが重要な要件であるため、映像の美しさ、映像の変化速度及びゲームストーリーの緻密さなどに欠ける場合が多く、プレイヤーにとって十分満足できるものを提供することが困難であった。

また、このような能力設定タイプのゲームを業務用ビデオゲームとして提供すれば、前述した家庭用ビデオゲームの問題点を解決し、プレイヤーにとって十分満足のいくゲーム内容とすることができる。

しかし、その反面、このタイプのゲームは、ゲーム内容に習熟するためにある程度の試行錯誤を必要とする。従って、業務用ビデオゲーム装置でこのようなゲームを行うと、プレイヤーにとって時間とお金がかかりすぎる。このため、プレイヤーが必要最少限の時間とお金で業務用ゲームを楽しむことができるシステムの開発が望まれていた。

[発明の目的]

本発明は、このような従来の課題に鑑みなされたものであり、家庭用ビデオゲームの内容を拡張し、よりグレードの高い業務用ビデオゲームを用い、家庭用ビデオゲームを用いて成長させた能力を持ったキャラクターで業務用ビデオゲームに挑戦することができ、プレイヤーがより満足のできるビデオゲームを提供することを目的とするものである。

[問題点を解決するための手段]

前記目的を達成するため、本発明は、

所定の家庭用ゲームプログラムに従いゲームが行われ、かつゲームの進行に伴いゲーム登場キャラクターの能力が演算設定される家庭用ビデオゲーム装置と、

前記家庭用ゲームプログラムを拡張した業務用ゲームプログラムに従い、家庭用ゲーム空間よりグレードの高い業務用ゲーム空間でゲームが行わ

れ、かつゲームの進行に伴いゲーム登場キャラクターの能力が演算設定される業務用ビデオゲーム装置と、

を含み、家庭用ビデオゲーム装置により演算設定されたキャラクターの能力を、業務用ビデオゲーム装置に、業務用ビデオゲームに登場するキャラクターの初期能力データとして入力することを特徴とする。

[作用]

従って、本発明によれば、試行錯誤の結果、家庭用ビデオゲームを用いて成長させたキャラクターの能力を、業務用ビデオゲーム装置にキャラクターの能力初期データとして入力し、家庭用ゲーム空間よりグレードの高い業務用ゲーム空間内でゲームを行うことができる。

従って、従来限られたゲーム空間内でしかプレイできず、十分な楽しさを得ることができなかった能力設定タイプのゲームを、家庭用ゲーム空間よりグレードの高い業務用ゲーム空間内において

面白さをより高めることができる。

[実施例]

次に本発明の好適な実施例を図面に基づき説明する。

第1実施例

システムの構成

第1図には本発明が適用されるビデオゲームシステムの好適な一例が示されており、実施例のゲームシステムは、家庭用ビデオゲーム装置10と業務用ビデオゲーム装置30とから構成されている。

前記家庭用ビデオゲーム装置10は、プログラムメモリ12、ゲーム操作部14、家庭用ゲーム演算回路16、画面表示装置18及び能力データ記憶部20とを含み、家庭用ゲームプログラムに従い所定のゲームが行われるとともに、ゲーム進行に合せてゲーム登場キャラクターの能力が自動的に演算設定される。

行うことができ、ゲームの面白さを一層高めることができる。

また、本発明によれば、家庭用のビデオゲームを用いて予めゲームのトレーニングを十分に行い、ゲームに登場するキャラクターの能力を十分高い状態に設定し、繰り返して業務用ビデオゲームに挑戦することができる。

従って、プレイヤーは、家庭用ビデオゲームにもの足りなくなった場合でも、家庭用ビデオゲームを業務用ビデオゲームのトレーニングゲームとして活用しその利用価値を高めることができる。

更に、本発明によれば、業務用ビデオゲームを開始するに先立って、複数のプレイヤーが自己の家庭用ビデオゲームにより演算設定したキャラクター能力を初期能力データとして個別入力することができるよう業務用ビデオゲーム装置を形成すれば、一人プレイヤーによる単独ゲームのみならず、複数のプレイヤーが同時に各人の育てた能力を有するキャラクターを同時に業務用ゲーム空間内に登場させゲームを行うことができ、ゲームの

すなわち、前記プログラムメモリ12はゲーム本体に着脱自在に形成され、このメモリ12内には能力設定タイプの家庭用ゲームプログラムが予め登録されている。そして、プレイヤーがゲーム操作部14を操作しゲームを開始すると、家庭用ゲーム演算回路16は、プログラムメモリ12内に予め登録されたゲームプログラムに従いゲーム画面の演算を行い、画面表示装置18を用いて表示する。

この時、家庭用ゲーム演算回路16内の能力データ変更回路16aは、ゲーム画面に登場するキャラクターの能力を自動的に演算し、演算された能力データは能力データ記憶部20に書き込み記憶される。

本実施例において、この能力データ記憶部20は家庭用ビデオゲーム装置10に対し着脱自在のRAMカートリッジとして形成され、このRAMカートリッジはゲーム装置10の電源をOFFしてもその記憶内容が消去されないよう、バックアップバッテリを内蔵している。

従って、実施例の家庭用ビデオゲーム装置10を用いて所定の能力設定タイプのゲームを行うと、ゲームの進行に合わせて家庭用ゲームプログラムに従い演算設定されたキャラクターの能力データが、能力データ記憶部20内に自動的に書き込み記憶される。しかも書き込まれた能力データは家庭用ビデオゲーム装置10の電源をOFFしても消去されることなくそのまま保持されることになる。

また、実施例の業務用ビデオゲーム装置30は、プログラムメモリ32、ゲーム操作部34、業務用ゲーム演算回路36及び画面表示装置38を含み、家庭用ビデオゲーム装置10により演算設定されたキャラクターの能力データを、業務用ゲームに登場するキャラクターの初期能力データとして入力することができるよう、ゲーム装置本体に対し前記能力データ記憶部20が着脱自在に形成されている。

前記プログラムメモリ32内には、家庭用ゲームプログラムを拡張し、家庭用ゲーム空間よりグレードの高い業務用ゲーム空間を作り出すことが

できる業務用ゲームプログラムが予め登録されている。

また、前記ゲーム操作部34は、家庭用のゲーム操作部14に比べより操作性が高く、しかもゲーム内容に対応して臨場感を出すことができるよう形成されており、例えばドライブゲームを例にとると、ゲーム操作部34としてハンドル、アクセル、ブレーキ及びシフトレバーなどが設けられている。

また、業務用ゲーム演算回路36は、能力データ記憶部20に書き込まれているキャラクターの能力データを、能力データ変更回路36aを介して業務用ビデオゲームに登場するキャラクターの能力初期データとして読み込む。そして、メモリ32に記憶された業務用ゲームプログラム及びゲーム操作部34から入力されるゲーム信号に基づきゲーム内容の演算を行い、画面表示装置38を用いてゲーム画面を表示する。

この時、ゲーム演算回路36内の能力データ変更回路36aは、ゲームの展開に伴い変化するゲ

ーム登場キャラクターの能力を演算設定し、記憶部20に記憶される能力データを順次更新していく。

この結果、記憶部20には常に最新の能力データが書き込まれ、業務用ビデオゲームの終了時にはその時のキャラクター能力データが書き込まれることになる。

従って、プレイヤーは業務用ビデオゲーム装置30から記憶部20を取り外して持ち帰ればよく、持ち帰った記憶部20を家庭用ビデオゲーム装置10にセットすれば、業務用ビデオゲーム終了時のキャラクター能力データを家庭用ビデオゲームのキャラクター能力データとして用いることが可能となる。

また、前記能力データ記憶部20は、家庭用ビデオゲーム装置10においてもまた業務用ビデオゲーム装置30においても、各演算回路16及び36のRAMエリアの一部として活用されるよう形成されている。このようにすることにより、演算回路16及び36内のメモリエリアを節約し

ーム装置10及び30のコストダウンを図ることができる。

また、第2図に示すごとく、前記業務用ゲーム装置30に複数のゲーム操作部34-1、34-2、…34-Nを設け、複数のプレイヤーが各ゲーム操作部34-1、34-2、…34-Nに対応したキャラクターを操作しゲームできるよう形成してもよい。この場合には、各操作部34-1、34-2、…34-Nに対応する複数の能力データ記憶部20-1、20-2、…20-Nをゲーム装置本体に対し着脱自在に形成すればよい。

システムの作用

実施例のシステムは以上の構成からなり、次にその作用を説明する。

a) ロール・プレイング・ゲーム

まず、実施例のシステムを用い、ロール・プレイング・ゲームを行う場合を例にとり説明する。

このロール・プレイング・ゲームの本来の意味

は、空想や現実をシュミレートしたゲーム空間内において、所定の役割を演じるゲームという意味であり、例えば現実の世界におけるサラリーマンや社長の役割を演じたり、空想の世界で中世の騎士や魔法の国の王子などを演じたりしながらゲームを進めていくよう形成されている。

第3図には、ロール・プレイング・ゲームのゲーム画面の一例が示されており、このゲーム画面はゲーム空間表示エリア100と能力データ表示エリア200とから成る。

本実施例において、家庭用ビデオゲーム装置10のプログラムメモリ12には、主人公の女戦士「ワリキューレ」110が、各種のモンスター120を倒しながら最終的に悪の大魔王を倒し、時の鍵を手に入れ島の平和を取り戻すというストーリーの家庭用ゲームプログラムが登録されている。

また、業務用ビデオゲーム装置30のプログラムメモリ32には、前記家庭用ゲームプログラムを拡張した業務用ゲームプログラムが登録されている。実施例において、この業務用ゲームプログ

(力の強さなどを表す)、知力(頭の良さ、魔法を覚える度合等に影響を与えるファクター)、生命力(第3図では、主人公の生命力パラメータ210、モンスターの生命力パラメータ220として表され、これがなくなるとそのキャラクターは死んでしまう)、敏捷性などから構成されている。またアイテムは、経験点、金貨(各種の装備を買うためのお金)、装備(キャラクターの持物、例えば短剣、鎧、傷を癒す魔法の水など)からなる。

このような能力値は固定されておらず、キャラクターの取る行動によって変化していく。例えば「ワリキューレ」がモンスターを倒していくと経験点というものが与えられ、それが一定点に達するとレベルアップといって、能力値の増減が行われる。

この時、体力が増加するといままでかなわなかった強いモンスターを簡単に倒せるようになり、また知力が増すと、いままで知らなかった魔法を覚えたり魔法を使える回数が増えたりする。

また、金貨を持っているモンスターを倒すと、

ラムは、前記家庭用ゲームで倒したと思った悪の大魔王は実は偽者であり、女戦士「ワリキューレ」は、平和を取り戻した島に隣接する大陸にいる本物の悪の大魔王を倒すために新たな旅立ちを始めるといったストーリーのゲームとして形成されている。

そして、プレイヤーはまず家庭用のゲーム装置10に、「ワリキューレの冒険」の家庭用ゲームプログラムが登録されたメモリ12をセットし、ゲームを行う。この時、ゲーム開始に先立ってプレイヤーはゲーム空間の中で活躍するキャラクター、この場合には女戦士「ワリキューレ」を創造する。

このようにしてキャラクターを創造すると、これに関連してキャラクターの能力が自動的に決定される。例えば実施例のように女戦士「ワリキューレ」を創造すると、第4図に示すようなパワー及びアイテムからなるキャラクター能力が自動的に決定される。

ここにおいて、キャラクターのパワーは、体力

金貨の枚数が増加する。そして、その金貨で各種の装備、例えば武器や防具を手に入れることができ、手に入れた武器や防具を身に付けると攻撃力が増したり防御力が増す。

このようにしてプレイヤーは、ゲームの展開に応じてキャラクターを操作しその能力を高め、各種のモンスターを順次倒しながら最終的に悪の大魔王を倒し、時の鍵を手に入れ、島の平和を取り戻すというゲーム目的を達成する。

このようにして、家庭用ゲームを行うと、このゲーム内で活躍するキャラクター、この場合には女戦士「ワリキューレ」の能力データが記憶部20内に順次蓄込み記憶され、ゲームを終了した時点でも、能力データは記憶部20内にそのまま記憶されている。

従って、プレイヤーは家庭用ゲームを用いて十分成長させたキャラクターを作り出し、その能力データが記憶された記憶部20を家庭用ゲーム装置10から取り外し、例えばゲーム場などに設置された業務用ビデオゲーム装置30に装着し、業

務用ビデオゲームを行うことができる。

この時、家庭用ゲームで成長させたキャラクターの能力は、業務用ゲームに登場するキャラクターの初期能力データとして入力されるため、プレイヤーは自分で成長させた能力を持ったキャラクターを、家庭用ゲーム空間よりグレードの高い業務用ゲーム空間内に登場させてゲームを行うことができ、ゲームの面白さを一層高めることができる。

例えば、家庭用ゲームプログラムでは、ゲーム空間として第5図(A)に示すように日本国内しか設定することができないような場合でも、業務用ゲームはメモリ32の容量が十分であるため、例えば第5図(B)に示すように地球上の全世界をゲーム空間として設定することができる。従って、プレイヤーは家庭用ゲームよりグレードの高い業務用のゲーム空間内にキャラクターを登場させ、変化に富んだゲームを楽しむことができる。

更に、このような業務用ゲームは、家庭用ゲームに比べてスクリーンに表示される画面が一般的

に緻密かつきれいであり、また装置自体に独特な処理を施すことにより、家庭用ゲームでは出せない視覚的効果を得ることができるため、ゲーム自体の臨場感を高めることが可能となる。

また、このような業務用ゲームでは、家庭用ゲームに比べ価格面の制約が少ないため、ゲームストーリーに変化をもたせることができ、また家庭用ゲームにはないアイテムやモンスターを登場させゲーム内容をより面白くすることができる。

特に、本発明によれば、家庭用ゲームに比べ業務用のゲームはそのゲーム空間が広く、しかもゲームストーリーに変化に富んだものとなるため、家庭用ゲームを用いてキャラクターを成長させ業務用ゲームに何度でも挑戦することができ、家庭用のゲームでは得られない面白さを体験することが可能となる。

また、本発明によれば家庭用ゲームに飽きた場合でも、家庭用ゲームをよりグレードの高い業務用ゲームのトレーニング用として利用することができる。

また、プレイヤーにとって最初から業務用ゲームに挑戦するにはゲーム内容が複雑過ぎるような場合でも、本発明によれば、家庭用ビデオゲームを用いて予めゲームに対するトレーニングを十分にを行いゲーム内容を理解することができる。従って、ゲーム場において、プレイヤーは必要最小限の時間で業務用ゲームの面白さを充分味わうことができる。

また、業務用ゲーム装置30を、第2図に示すように形成すれば、複数のプレイヤーが自分の育てた能力を有するキャラクターを同一のゲーム空間内に同時に登場させ、同じ世界を探検しながらゲームを行うことができるため、ゲームの面白さをより高めることができる。

また、業務用ゲームが終了しても、ゲーム終了時におけるキャラクターの能力データは記憶部20に記憶されている。従って、この記憶部20を持ち帰り家庭用のビデオゲーム装置10に装着することにより、引続いて家庭用ゲームを行い、更にキャラクターの能力を高めたり変更したりするこ

とができる。

b) シミュレーションゲーム

また、前記実施例においては、第1図に示すシステムを用いてロール・プレイング・ゲームを行う場合を例にとり説明したが、本発明はこれに限らずこれ以外にも例えば野球ゲームなどの各種シミュレーションゲームを行うこともできる。

例えば野球ゲームプログラムは、各チームに属する選手の打率、守備力、走力、疲労度、投手力(スピード、変化球の種類、変化量、防御率、被ホームラン率)などを数値化しておき、ゲームを行うことにより、それらが変化していくよう形成されている。従って、このような野球ゲームでは、ヒットを打たない打者の打率は下がっていき、ますますヒットの確率が低くなる。当然、打率が良ければヒットの確率が高くなるのであるが、相手チームも警戒するので無制限には高くない。

また、各選手には個性が組み込まれているので、チャンスに打たない4番バッターとか、どんなに

調子が良くてもホームランを打たれ易いピッチャーなどがある。それで、打順の組替やピッチャーの交替時期、あるいは連戦をする場合のピッチャーのローテーションを考えたりすることもできる。

このような野球ゲームを前記ゲームシステムを用いて行う場合には、家庭用ゲームで、プレイの操作の仕方や作戦を考え、練習試合を行い十分強いチームを作っておく。そして、業務用ゲームで本戦を行うとか、二人のプレイヤーがそれぞれ鍛えたチームの対抗戦を行うことができる。また、規定の試合数をこなせば勝率が表示され、成績の良いチームが業務用ゲーム画面に表示されるようにすればプレイヤーの励みとなり、ゲーム自体の面白みを高めることができる。

また、リトルリーグから始めて高校野球、ノンプロ、プロ野球、世界選手権というようにレベルの違ったリーグを複数作り、業務用ゲームでの戦績により昇格・降格を行うことも可能である。

また、イベントとして各レベルでの全国大会などを開くことも可能である。例えば、能力データ

とともにチーム名等も記憶可能にすれば、自分の出身校のチーム名をつけ、それを率いて地方大会を勝ち抜き、全国大会に参加するということもできる。自分の出身校のチームを率いて地方大会を勝ち抜き全国大会に参加するというのは、高校野球ファンにとってはこたえられないであろう。

c) ドライブゲーム

また、これ以外にも、本実施例のシステムを用いてドライブゲームを家庭用ゲーム装置10及び業務用ゲーム装置30を用いて行うこともできる。

このようなドライブゲームとしては、例えば限られた予算内で車を設計してレースに参加し、順位が良ければ賞金が得られ、それを基にして更にグレードアップした車両を設計できるストーリーのプログラムが考えられる。

この場合、家庭用ゲームは、限られた予算内で車の設計を行い、設計した車両をいくつかのテストコースでテスト走行できるように形成しておく。例えば、ボディー、サスペンション、ステアリン

グ、エンジン、タイヤ、燃料タンクの容量などを価格に応じて選択し、プレイヤーが第6図(A)に示すようなオリジナルの車を設計できるようにしておく。このようにすれば、選択するボディーにより、車両を軽くし、スピードを上げるとか、車体は重いが頑丈にするとかいう設計を行うことができる。また、路面に合わせて各種のタイヤを選択することができる。また、燃料タンクの容量の選択もレース結果に影響を与え、例えば容量を多くすれば燃料補給せずに済むが加速が悪くなり、また少なくすれば加速は良くなるが燃料補給の回数が増えることになる。

このようにして、設計したオリジナルの車を、例えば第6図(B)に示すように家庭用ゲーム内に組み込まれた各種のテストコース、例えば直線だけの単純なコースや、単純な周回コース、またヘアピンやシケインなどある複雑なコースなどでテスト走行させ、タイムを測定する。

この結果、良いタイムが出なければ再び車両の設計をやり直す。この車両の設計は全てのプレー

ヤーにとって同一にはならないであろう。何故なら、反射神経のある人は軽くてスピードのある車を設計し、反射神経に自信がない人は、少々他の車にぶっつけてもクラッシュしないよう頑丈な車を設計するようになるからである。また、コースによって最適設計が異なるので、一度決めたらそれで終りということはない。

このようにして、家庭用ゲームを用いてベストモードの車両を設計すると、設計された車両の能力データは記憶部20に書き込まれることになる。

そして、プレイヤーは能力データの書き込まれた記憶部20を家庭用ゲーム装置10から取り外し、ゲーム場などに設置された業務用ビデオゲーム30にセットすればよい。

業務用ビデオゲーム装置30では、例えばプログラムメモリ32内にグランプリレースなどのゲームプログラムが登録されており、第6図(C)に示すように、プレイヤーは自分の設計した車両をグランプリレースに参加させ、順位を競うことができる。この時、家庭用ゲームのコースタイム

により、グランプリレースのスタート位置が異なる。タイムが良ければオールポジションが取れる。

そして、グランプリレースの成績が良ければ、賞金が与えられそれが能力データとして記憶部20部に書き込まれる。

従って、プレイヤーはグランプリレース終了後、記憶部20を業務用ゲーム装置30から取り外し家庭用ビデオゲーム装置10に装着し、獲得賞金で車両をグレードアップすることにより、再度業務用ゲームのグランプリレースに挑戦しより高い順位をねらうことができる。

また、グランプリレースにおける順位が悪かった場合には、家庭用ゲームを用いて車の再設計を行い、グランプリレースに再挑戦することができる。

このようなカーレースゲームに本発明のシステムを用いることにより、業務用ゲームでは車両の設計などを行う必要がなく、ゲーム場では必要最小限の時間でゲームの面白さを味わうことができる。

には雨や雪などのコンディションの違いを表現することもでき、また起伏のあるコースなどをも表現することができるため、より変化に富んだゲームを行うことが可能となる。

更に、複数の業務用ビデオゲーム装置をネットワークで結ぶことにより、グランプリレースに複数のプレイヤーが同時参加し互いに競争することができるため、各プレイヤー同志が自分の設計した車の性能や、テクニックを競うことができゲームの面白さをより高めることが可能となる。

第2実施例

第7図には本発明の適用されるゲームシステムの好適な第2実施例が示されており、本実施例の特徴的事項は、能力データ記憶部20をそれぞれ家庭用ビデオゲーム装置10及び業務用ビデオゲーム装置に一体的に取付固定しておき、これら記憶部20から能力データを記憶媒体22に対し読み出し自在に形成したことにある。

このようにすることにより、プレイヤーは能力

更に、家庭用ゲームでこのようなドライブゲームを行う場合には、ゲーム操作部14が実際の車両のハンドル、クラッチまたはシフトギアなどに対応せず臨場感が不足する。しかし、家庭用ゲームを拡張した業務用のドライブゲームを用意すれば、本物の車と同じようにプレイヤーがシートに座り、ハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトギアを操作するようゲーム操作部34を形成することができ、ゲーム内容に対応して臨場感を高めることができる。

更に、業務用ゲームでは、表示画面を家庭用と比べ非常に緻密にかつ美しくすることができ、また音響効果も4チャンネルステレオなどを用いて高めることができ、更にプレイヤーが座っているシートなどを動かしたりして実際の車両の振動を再現することなどもできるため、ドライブゲームとしての臨場感をこの面からも高めることができる。

更に、プログラムメモリ32の容量が十分大きくとれるため、グランプリレースなどを行う場合

データ記憶媒体22を家庭用ビデオゲーム装置10及び業務用ビデオゲーム装置30にそれぞれ搭載することにより、前記第1図に示すシステムと同様に各種のゲームを行うことができる。

なお、前記記憶媒体22としては、例えば磁気カード、ICカード、磁気ディスク、RAMカートリッジ等を用いることができる。

また、本実施例のシステムにおいて、業務用ビデオゲーム装置30を前記第2図に対応するよう形成することもできる。この場合には、例えばゲーム開始に先立って、複数プレイヤーの1人1人がゲーム装置30の同一挿入箇所にて代で記憶媒体22を挿入し、1人ずつ能力データを順次入力するようシステムを形成することもできる。

第3実施例

第8図には、本発明が適用される好適な第3実施例が示されており、実施例のシステムは、記憶部20に記憶された各種キャラクターの能力データを変換回路24を介してパスワード表示部26

に表示し、また表示パスワードをパスワード入力部を用いて入力し、変換回路24を介して記憶部20に書き込むことができるよう形成したことを特徴とするものである。

このようにすれば、前記第1図及び第7図に示すシステムのように記憶部20または記憶媒体22を持ち歩く必要がなく、単に表示されたパスワードを覚えパスワード入力部28を介して入力するのみでよい。

また、このようなパスワード型の家庭用ビデオゲーム装置10及び業務用ビデオゲーム装置30から成るシステムを用いても、前記第1図及び第7図に示すシステムと同様に能力設定タイプの各種ゲームを行うことができる。

なお、本実施例の場合には、パスワード表示部26及びパスワード入力部28を画面表示装置18、38及びゲーム操作部14、34で兼用することもできる。またこれらパスワード表示部26及びパスワード入力部28を、画面表示装置18の表示画面のみで兼用することもでき、この場合

に、ゲーム操作部26は表示画面上に設けられたパスワード入力用のタッチスイッチとして形成すればよい。

[発明の効果]

以上説明したように、本発明によれば、従来家庭用ゲームとして限られたゲーム空間でしかプレイできなかった能力設定タイプの各種ゲームを家庭用ゲーム空間よりグレードの高い業務用ゲーム空間内において行うことができ、ゲームの面白みを高めることができる。

更に、本発明によれば、グレードの高い業務用ゲームに対するトレーニングを家庭用ゲームを用いて予め十分に行い、業務用ゲームに挑戦することができるため、例えばゲーム場などにおいて、必要最少限の時間で業務用ゲームの面白さを十分に味わうことができる。

更に、本発明によれば、業務用ビデオゲーム装置に複数のプレイヤーがそれぞれ独立にキャラクターの能力データを入力できるよう形成すれば、複

数のプレイヤーが家庭用ビデオゲーム装置で各々個別に設定した能力で業務用ゲームを同時に行うことができ、ゲームの面白さをより一層高めることができる。

4. 図面の簡単な説明

第1図は本発明が適用されるゲームシステムの好適な一例を示すブロック図、

第2図は前記第1図に示すシステムに用いられる業務用ビデオゲーム装置の他の一例を示すブロック図、

第3図は第1図に示すシステムを用いて行われる能力設定型ロール・プレイング・ゲームのゲーム画面の一例を示す説明図、

第4図は第3図に示すゲームの能力データを示す説明図、

第5図は家庭用ゲームと業務用ゲームのゲーム空間の広さの違いを示す説明図、

第6図はドライブゲームのゲーム画面の一例を示す説明図、

第7図及び第8図は本発明に用いられるゲーム

システムの他の実施例を示すブロック図である。

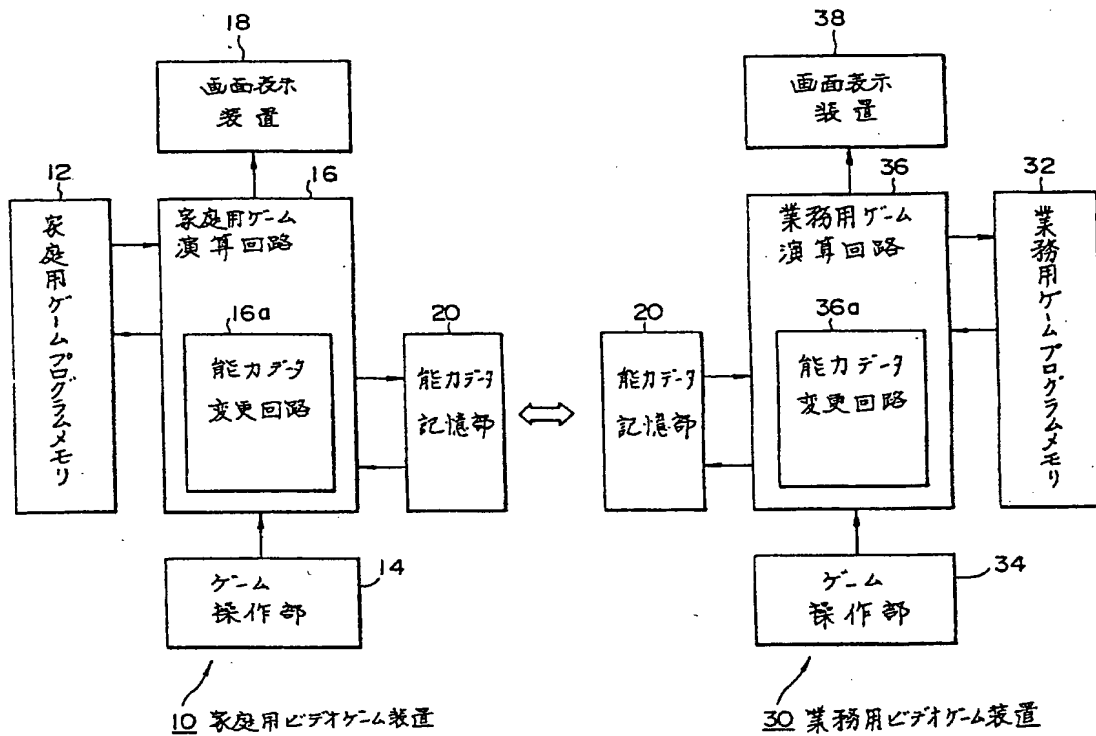
- 10 … 家庭用ビデオゲーム装置
- 12 … プログラムメモリ
- 14 … ゲーム操作部
- 16 … 家庭用ゲーム演算回路
- 18 … 画面表示装置
- 20 … 能力データ記憶部
- 22 … 能力データ記憶媒体
- 26 … パスワード表示部
- 28 … パスワード入力部
- 30 … 業務用ビデオゲーム装置
- 32 … プログラムメモリ
- 34 … ゲーム操作部
- 36 … 業務用ゲーム演算回路
- 38 … 画面表示装置

出願人 株式会社ナムコ
代理人 弁理士 布施行夫

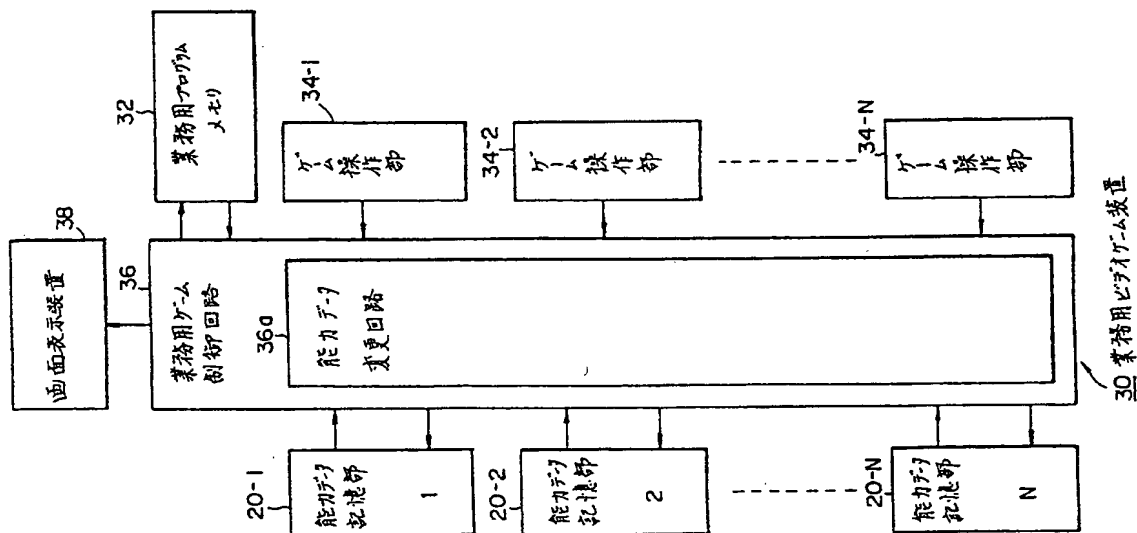
(他1名) -2



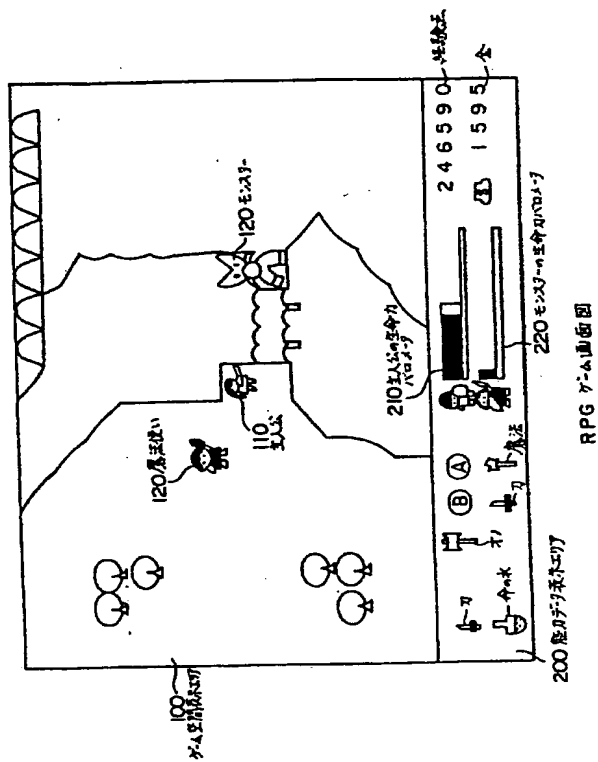
第 1 図



第 2 図



第 3 図

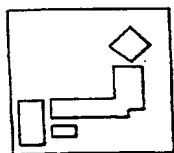


第 4 図

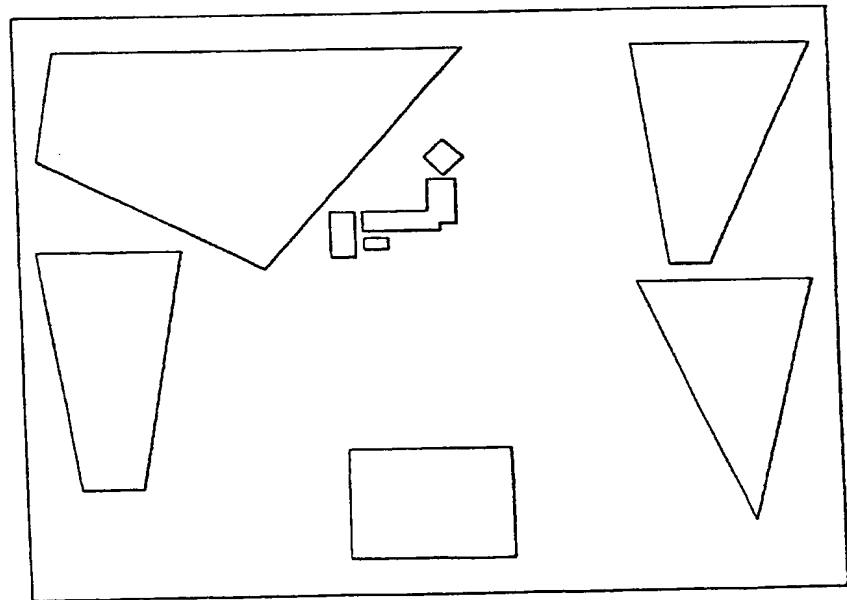
能力	
パワー	アイテム
体力 12	経験点 0点
知力 8	金貨 50枚
生命力 15	装備 短剣 及の 鎧
敏捷性 12	

第 5 図

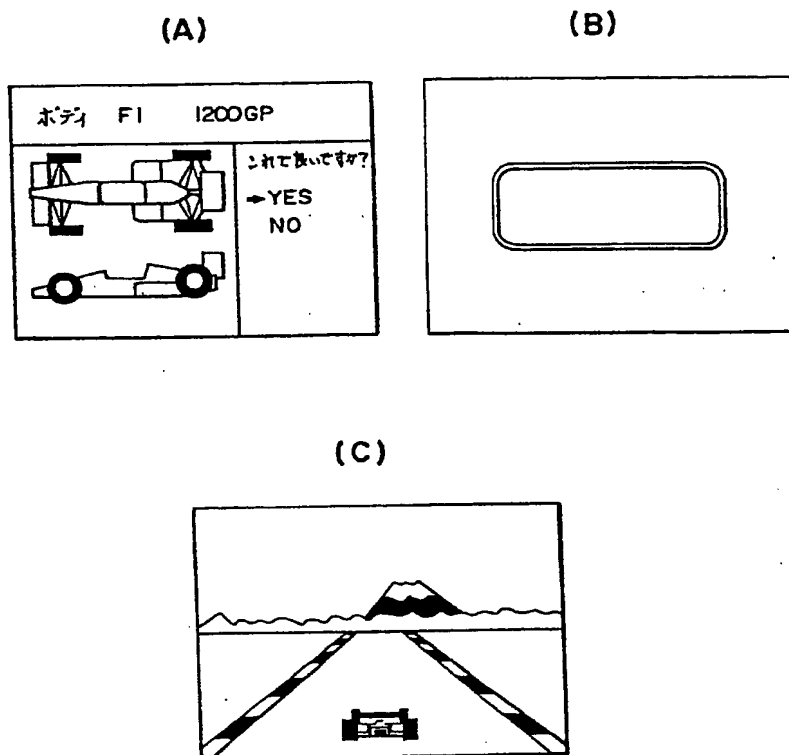
(A)
家庭用ゲームの世界の例



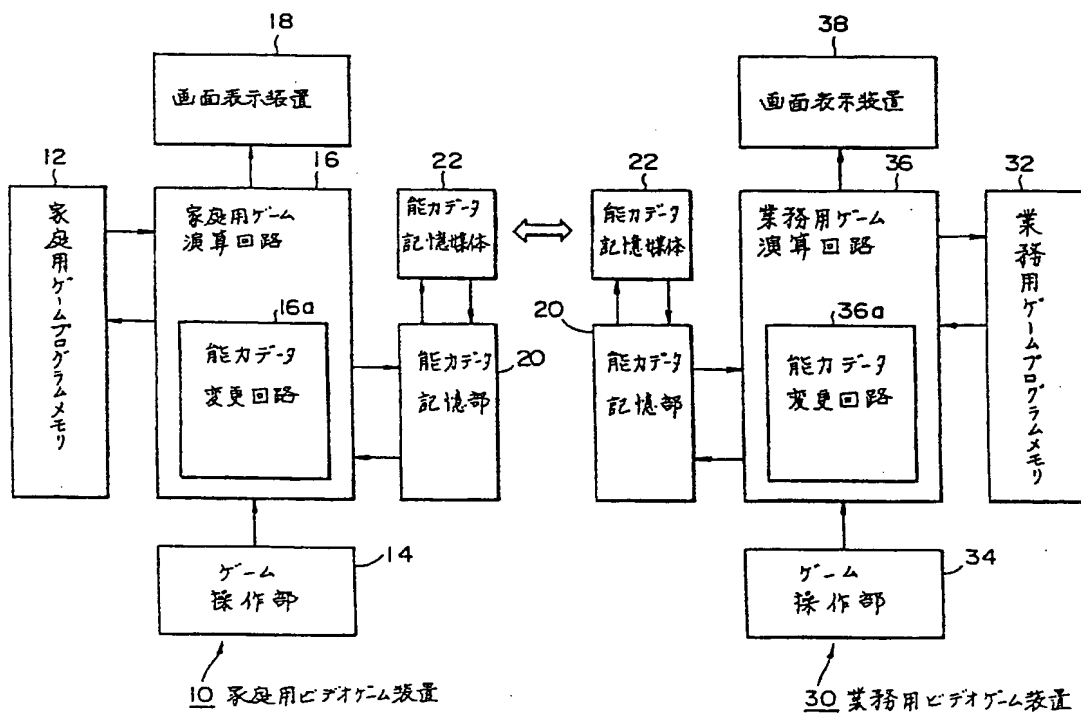
(B)
業務用ゲームの世界の例



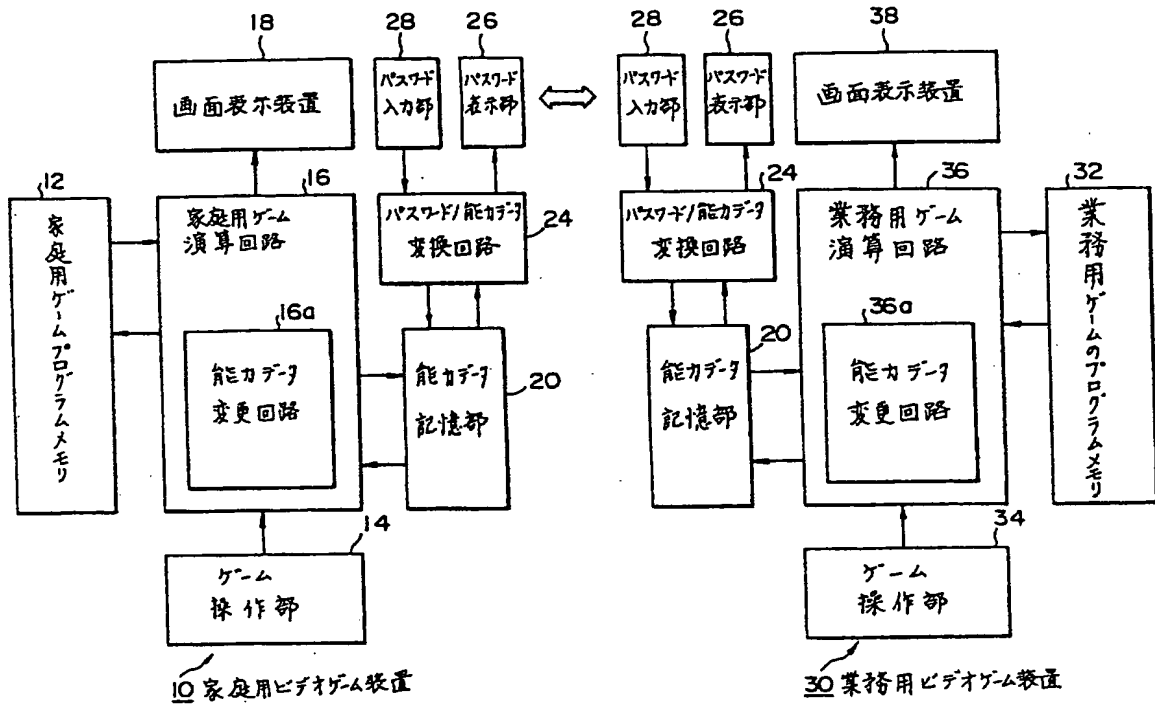
第 6 図



第 7 図



第 8 図



BLANK PAGE